

Mister Enigma

Durée : base de 2h30 | Espace : Int./Ext. | Participants : > 12 pax



Présentation :

A travers ce challenge composé d'épreuves ludiques et de réflexion, les équipes participeront à différentes animations pour tenter de découvrir qui est «Mister Enigma».

Organisation :

Un road book est remis à chacune des équipes et un système de rotation leur permet de s'affronter sur les différentes animations ludiques présentes. A l'issue de chacune d'entre elles, une énigme sera exposée afin d'essayer de gagner des indices supplémentaires. En fin de challenge, les équipes tenteront avec tous les indices récoltés de trouver qui se cache derrière «Mister Enigma» (un homme, un objet, un personnage ???). Tout en respectant l'esprit de groupe, les participants d'une même équipe devront mettre en commun leur talent pour avoir le maximum de chances de remporter le challenge.

Planning type :

- > Présentation de l'activité
- > Annonce des équipes et distribution des road books
- > Déroulement des activités
- > Annonce des résultats et remise des médailles aux lauréats

Inclut :

- L'équipe d'animation (à partir de 2 animateurs, selon la formule souhaitée)-
- L'organisation du challenge
- Le matériel d'animation et la mise en place des activités (6 à 12 stands de jeux)
- Les médailles pour les participants de l'équipe vainqueur
- La livraison/installation/reprise du matériel (sur Paris/RP)



Quelques exemples d'épreuves :

> Epreuve de « force » : Sumos en mousse

Après s'être glissé dans son impressionnant costume de sumo, chaque joueur tentera de mettre au sol son adversaire ou de le faire sortir du tapis. Mais les 2 joueurs devront tout d'abord se familiariser avec leur nouvelle corpulence...

Fiche technique : 2 sumos, 2 casques, le tapis. Encombrement: 4m x 4m



> Epreuve de réflexion : Tangram Géant

Le Tangram est un jeu de réflexion qui pourrait être comparé au puzzle : il s'agit de reconstituer une silhouette donnée à partir de 7 pièces représentant des formes de différentes tailles (des triangles, un carré et un losange). Il peut paraître simple à première vue, mais quelques essais suffiront à vous convaincre du contraire ! > **Epreuve de stratégie: Puissance 4A** travers cette version géante du Puissance 4, les équipes devront anticiper les «coups» des adversaires pour tenter de remporter le maximum de parties. Une ligne de 4 jetons de la même couleur...et c'est gagné.



> Epreuve de culture générale : Quiz policier

Sous la direction de l'animateur, les participants tenteront de répondre à différentes questions ludiques portant sur la police et son environnement. Il faudra être le plus rapide à répondre juste pour marquer les points. Il est également possible de faire un quiz sur le thème souhaité: musique, sport, cinéma, culture générale, questions relatives à l'entreprise, etc.



> Epreuve d'adresse : L'Araignée

Les participants devront traverser une toile d'araignée géante, à travers un enchevêtrement d'élastiques, le plus délicatement et rapidement possible pour ne pas faire tinter les clochettes qui y sont accrochées.

> Epreuve de logique: Les Enigmes

Il faudra avoir un esprit logique pour tenter de résoudre les différentes énigmes et autres questions piège posées par l'animateur. Un système de buzzer main permettra à l'équipe la plus rapide de donner sa réponse.